

HARRY POTTER: STUPEFICIUM

Maneggiare bacchette magiche potrebbe essere molto pericoloso



Introduzione

Qualcuno dei lettori ricorderà sicuramente il gioco [Ca\\$h 'n Gun\\$](#) pubblicato nel 2005 dalla ditta belga **Repos Production**: alcuni gangsters si disputavano il bottino sparandosi addosso (con pistole di gommapiuma) e dividendo i soldi fra i sopravvissuti di ogni scontro.

L'autore, Ludovic Maublanc, recidiva con un gioco che ha la stessa meccanica di base ma che è stato ambientato nel mondo dell'ormai famosissimo maghetto Harry Potter: il nuovo titolo è [Stupeficium](#) ed è distribuito nel Bel Paese da [Asmodée Italia](#).

Si tratta di un "party game" per 4-8 giocatori (da 8 anni in su), della durata massima di 30 minuti e piuttosto semplice da imparare, adatto soprattutto per un pomeriggio in famiglia o una serata fra amici che vogliono divertirsi a farsi qualche "dispetto" senza doversi scervellare con regole complesse.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aprendo la scatola di **Stupeficio!** il nostro occhio viene immediatamente attratto dalle otto “bacchette magiche” di grande formato, tutte diverse una dall’altra, che compongono ovviamente l’attrezzatura di ogni mago che si rispetti, anche se, contrariamente al film, qui non sono le bacchette a scegliere il loro padrone, ma i giocatori... dopo qualche discussione del tipo “no, quella la voglio io!” che sicuramente l’editore non aveva messo in programma.

Finito di litigare per le bacchette possiamo dare un’occhiata anche al resto dei componenti: un mazzo di 64 carte “ricompensa” (63x88 mm), uno di 64 carte “Incantesimo” (44x63 mm), alcune carte “speciali”, una manciata di gettoni “Segnatempo” e 8 tessere “Vessillo”, più una “Primo della Classe”, da defustellare e montare su basette di plastica.

Ottima la qualità di tutti i componenti, ma vi suggeriamo di proteggere con delle bustine trasparenti almeno le carte degli incantesimi che saranno manipolate in continuazione.

Preparazione (Set-Up)

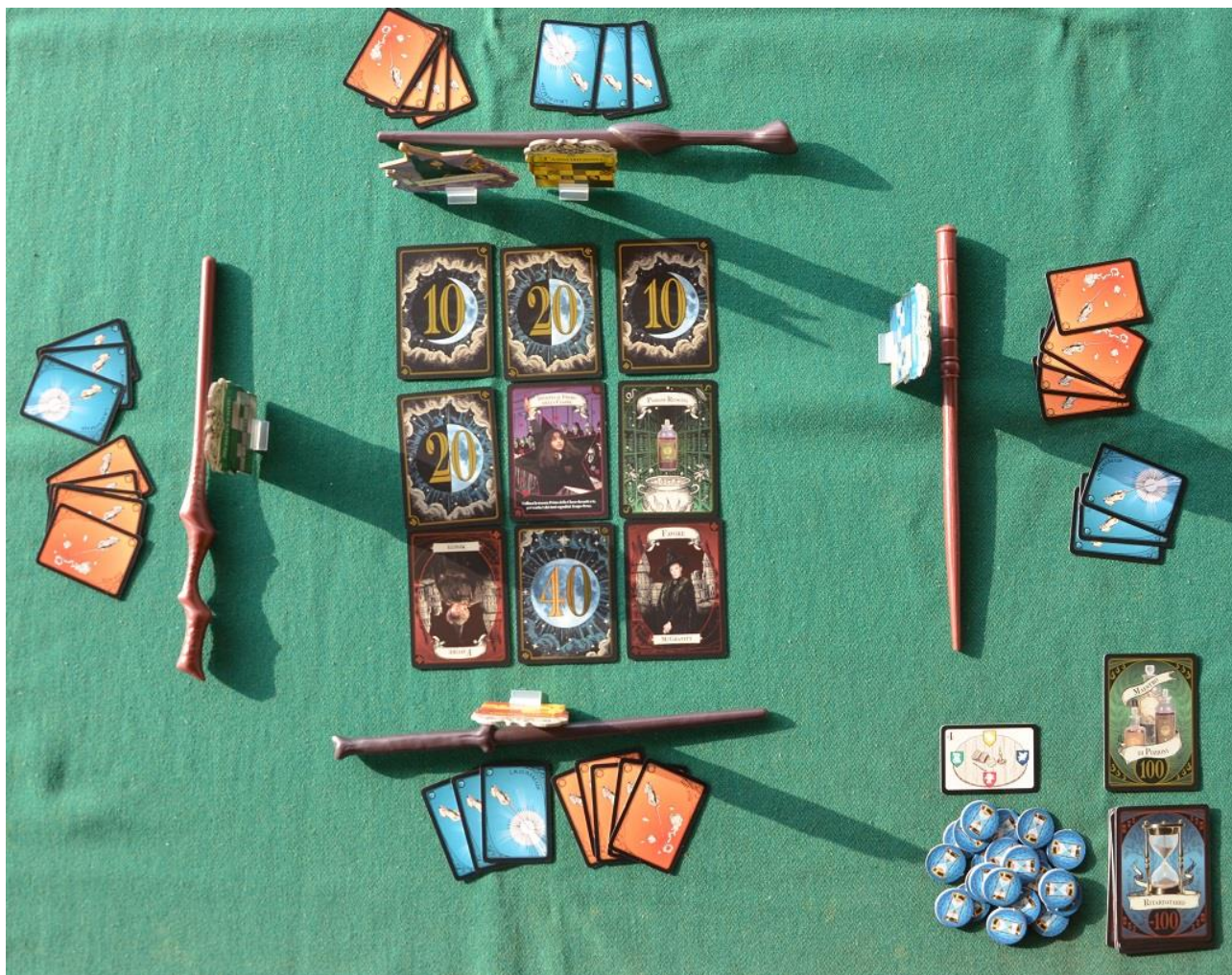


Foto 2 – Il tavolo preparato per una partita a quattro maghetti.

Basta prendere una bacchetta e pronunciare ad alta voce “paratus” per mettere a posto il tavolo di **Stupeficcium** prima di iniziare una partita: se non vi riesce al primo colpo esercitatevi più a lungo e con più convinzione, ma non subito, per favore, perché ora dobbiamo giocare, quindi armatevi di un po’ di pazienza e...

- (1) – mettete la carta “Primo della classe” (quella con la foto di Hermione, e chi altrimenti?) al centro del tavolo;
- (2) – mescolate il mazzo delle “Ricompense” e mettetene 8 attorno ad Hermione;
- (3) – date ai presenti 8 carte “Incantesimo”: 3 azzurre (Stupeficcium) e 5 rosse (Mancato). Se i giocatori sono dispari dare 2 azzurre e 6 rosse;
- (4) – date ad ogni partecipante un “Vessillo” con il nome della sua squadra preferita: come? chi ha detto quale nome? Ma avete visto i film o letto i libri? Noooo!!! Allora cosa fate ancora qui? Correte ad informarvi leggendo il libro o guardando il primo film, poi tornate al tavolo. Si tratta ovviamente di Corvonero (blu), Grifondoro (rosso), Serpeverde (verde) e Tassorosso (giallo);
- (5) – mettete sul tavolo, a parte, la carta “Maestro delle Pozioni” e le 7 carte “Ritardatario”;



Foto 3 – Il tabellone appoggiato sopra la scatola servirà come “salvadanaio” per le ricompense guadagnate dalle varie squadre.

(6) – posate il tabellone sopra la scatola in modo che le quattro feritoie combacino con i portacarte sottostanti;

(7) – Infine decidete chi sarà il Primo Giocatore e dategli la relativa tessera (che sul retro ha un sommario della sequenza di gioco).

Visto? Non era così difficile, soprattutto se voi “babbani” non sapete ancora usare come si deve la vostra bacchetta.

Il numero dei giocatori “condiziona” la distribuzione dei vessilli e a questo scopo sono state inserite nella confezione alcune carte “Distribuzione”, che danno indicazioni precise sull’appartenenza alle diverse fazioni e dove sedersi attorno al tavolo: d’altra parte il “Cappello Parlante” è uno solo e mica potevano metterlo in tutte le scatole, giusto?

Il Gioco



Foto 4 – Le carte ricompensa con i “Voti” (degli insegnanti).

Prima di iniziare ognuno degli OTTO turni di una partita a **Stupefictum** tutti i partecipanti devono dare un’occhiata alle carte “Ricompensa” in tavola: ce ne sono infatti di 5 tipi, oltre a quella “Primo della classe”, ed è bene sapere a cosa servono:

(a) - Le carte “Voto” servono a formare il punteggio della squadra: nel mazzo ci sono quindici carte da “10”, altre quindici da “20” e le restanti dieci sono da “40” punti;

(b) – Le 10 carte “Favore” riproducono i “professori” di Hogwarts che appaiono nei film di Harry Potter: Silente, Piton, Hagrid, la professoressa McGranitt, ecc. e servono a fare punti extra a fine partita in base a quante ne sono state raccolte da ogni squadra;



Foto 5 – Alcune delle carte “Favore” con le fotografie dei personaggi dei film di Harry Potter.

(c) – Le 10 carte “Pozione Riuscita” devono essere collezionate e la squadra che ne avrà raccolto il maggior numero a fine partita otterrà la qualifica di “Maestro delle Pozioni” e un bonus extra di 100 punti;

(d) – Le 2 carte “Giratempo” permettono invece di eliminare immediatamente un gettone “tempo Perso”;

(e) – le 2 carte “Lezioni Private” fanno scartare un incantesimo “Mancato” dalla propria mano per sostituirlo con uno “Stupeficium” preso dagli scarti.



Foto 6 – Le altre carte speciali.

Avete guardato bene quello che offre il “piatto” di **Stupeficio**? Bene, allora rimboccatevi le maniche, prendete la vostra bacchetta magica e scegliete una delle 8 carte incantesimo che avete ricevuto, posandola coperta sul tavolo, davanti alla tessera della vostra Casata, senza che gli altri la possano vedere. Fatto?

E UNO, e DUE, e TRE ... PUNTATE!

Tutti i giocatori devono puntare la loro bacchetta su uno degli altri partecipanti, e questo va fatto senza esitazioni e senza modificare la direzione, pena la squalifica nella manche.

Chi si trova ora una bacchetta magica puntata addosso deve rapidamente decidere se restare intrepido al suo posto o se ritirarsi dalla competizione (per quel turno).

(I) – nel primo caso non batte ciglio e può sparare occhiate d’odio a chi lo ha attaccato, ghignando sinistramente;

(II) – nel secondo caso deve lanciare un incantesimo “Protego” che gli impedirà di ricevere ferite ma lo costringerà ad abbattere il suo vessillo e a posare la bacchetta, ritirandosi provvisoriamente dalla competizione;



Foto 7 - Le bacchette magiche del gioco: inutile chiedere la prima a sinistra perché è la mia ed è pronta a lanciarvi un fulmine se solo la sfiorate.

A questo punto i “superstiti” devono girare le loro carte incantesimo e... vedere di nascosto l’effetto che fa! (Enzo Jannacci):

(a) – chi è stato bersagliato da uno o più “Stupeficium” viene... “schiantato” e si becca un segnalino “Tempo Perso” per ogni attacco ricevuto: deve abbassare il suo vessillo e rimuginare amaro, pronto alla vendetta nel turno successivo;

(b) – chi invece è stato indicato da un giocatore che ha giocato una carta “mancato” è salvo e può gongolare perché parteciperà alla distribuzione delle ricompense.

Tutti i giocatori che hanno ancora il vessillo in piedi possono ora raccogliere le carte ricompensa: si parte dal Primo della Classe, il quale sceglierà la carta che preferisce e la infilerà nella fessura del tabellone corrispondente alla sua squadra, poi gli altri faranno la stessa cosa, in senso orario, fino all'esaurimento delle ricompense. Chi sceglie la carta "Primo della Classe" riceve la relativa tessera e la sua squadra può scartare un gettone "Tempo Perso".



Foto 8 – Le carte “Bonus-Malus” da utilizzare a fine partita.

Al termine dell'ottavo turno la partita finisce e si può scoperchiare il tabellone per esaminare tutte le carte che ogni squadra ha accumulato:

(1) – chi ha collezionato più carte “Pozione Riuscita” riceve il Maestro delle Pozioni, il quale vale 100 punti;

(2) – chi ha invece collezionato più gettoni “Tempo perso” riceve la carta “Ritardatario” che gli costerà 100 punti di penalità;

(3) – si sommano tutte le carte “Voto”;

(4) – infine si contano le carte Favore, ottenendo 10-30-60-120-200-300-... punti se ne avete accumulate 1-2-3-4-5-6-...

La squadra con il punteggio totale più alto vince la partita e potrà sberleffare a piacere tutti gli avversari, magari con qualche incantesimo “pizzicorino” (ma attenzione a non infilare le bacchette negli occhi degli altri giocatori, mi raccomando!).

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – La scatola del gioco.

Considerazioni? Suggerimenti? A dei maghi? E quando mai!!! Con maghi o maghetti è difficile fare delle considerazioni, soprattutto se continuano ad agitare le loro bacchette con aria minacciosa. Comunque se qualcuno vi ha lanciato uno “stupefium” al diavolo tutte le strategie e lanciategliene uno vostro al turno successivo, così imparerà a non molestarvi.

Oddio, la ragione direbbe che sarebbe meglio puntare la propria bacchetta su chi ha già raccolto fin troppi punti per costringerlo a ritirarsi dalla competizione, almeno per quel turno, ma ...chi se ne importa? Vi ha “schiantato” e voi DOVETE rendergli pan per focaccia!!!

Naturalmente quando si tratta di scegliere le ricompense bisognerebbe valutare per prima cosa la vostra situazione: rischiare una penalità di 100 punti per avere accumulato troppi gettoni “Tempo perso” non è il massimo, quindi se ne avete già qualcuno dovreste prendere per prima cosa la carta “Primo della Classe” oppure un “Giratempo”, ma capiamo la vostra rabbia e la voglia di fare un dispetto al vostro avversario quindi ... bando alla prudenza ed impossessatevi pure della carta “lezioni Private” per avere uno Stupefium in più ... eh eh eh... e muoia Sansone con tutti i Filistei!

Se invece avete già raccolto un paio di carte “Favore” non dovreste smettere di accumularne qualcun'altra, se possibile, perché da 5 in su si incassano 200-300-400-600-800-1000 punti extra, non male no? Essere primi di mano è interessante perché potreste scegliere per primi la carta Ricompensa, ma non riusciamo a capire perché chi ha Hermione in mano si ritrova sempre 1-2 bacchette puntate addosso: vi sta antipatica? Questione di gusti.

Beh, comunque abbiamo detto che non possiamo darvi consigli quindi la finiamo qui ... “Evanesco” ... PUUUFFFFFF... (e vi resta davanti solo una nuvoletta di fumo azzurrino. Ci vediamo al binario 9 ¾ della stazione di King's Cross).

"Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"